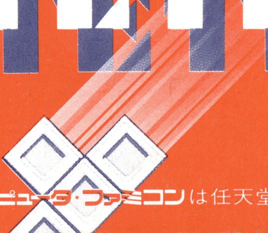
任天堂 ファミリー コンピュータ™

テ ト リ ス

FAMICOM FAMILY

TETRIS



BPS

取扱説明書

BPS-TØ

ファミリー コンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。

このたびは、ビー・ピー・エスのファミリーコンピュータ用ゲームカセット「TETRIS(テトリス)」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ゲームをお楽しみいただく前に、「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

目次

- 愉快(ゆかい)なパズルゲームTETRIS(テトリス) …… P3
- コントローラーの使い方 …… P4
- まずレベルを決めよう …… P6
- いよいよゲームスタート …… P7
- 基本プレイ …… P8
- 7種類のブロック …… P10
- ゲームオーバー、さてさて得点は? …… P14
- 得点の計算方法 …… P15
- ハイスコアテクニック …… P16

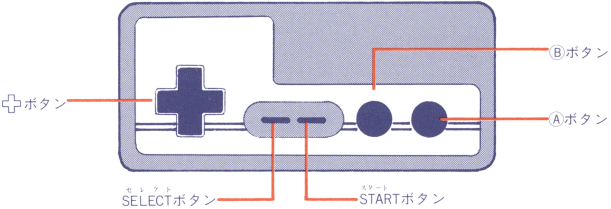
●愉快なパズルゲームTETRIS

TETRISは、子供から大人まで楽しく遊べるパズルゲームです。ルールは簡単。4つの正方形の組み合わせでできている7種類のブロックが、1個ずつ画面の上から落ちてきます。出てくる順番はランダムですので、次にどれが落ちてくるか予測できません。うまくブロックを積み重ねていき、横1列（10ブロック分）隙間なく並べると、その列のブロックは消えてなくなります。全部で25列消すことができれば、次のステージへチャレンジできます。しかし、ブロックの落下スピードはステージが進むたびに速くなり、だんだん隙間なく並べるのがむずかしくなります。

もし、ブロックが上まで山積みになってしまったら…アウト！　3回アウトになったらゲームオーバーです。10段階のスピード、6段階の障害が用意されていますので、プレイするたびに新鮮な発見ができる愉快なゲームです。

●コントローラーの使い方

★コントローラーの名称



★メニュー画面でのボタン操作

●✚ボタン……上下左右を押して、メニューを選びます。

●Aボタン……メニューを決定します。

●SELECT、STARTおよびBボタン ……Aボタンでの決定を解除します。

★ゲーム中のボタン操作

●STARTボタン

ゲームが始まります。ゲーム中に押すと一時停止します。

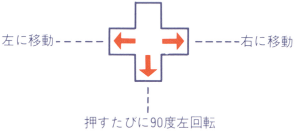
●SELECTボタン

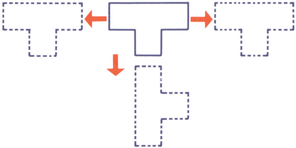
次に落ちてくるブロックが、画面右下に表示されます。

●Aボタン

高い位置からブロックを下まで落とします。

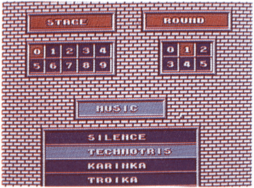
●✚ボタン　ブロックを操作します。





●まずレベルを決めよう

《メニュー画面》



①STAGE（ブロックの落ちる速さ）

0〜9の10段階で選べます。✚ボタンで選択して、Aボタンで決定。するとROUND選択に進みます。

②ROUND（障害ブロックのレベル）

数が大きくなるほどたくさん障害が出てきます。✚ボタンで選んでからAボタンで決定し、MUSICへ。

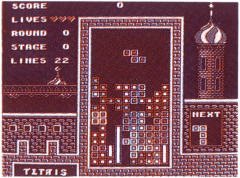
③MUSIC

3曲あります。SILENCEを選ぶとBGMは流れません。✚ボタンで選び、Aボタンで決定すると、自動的にゲームスタートします。

★選択をやり直したいときは、START、SELECT、Bボタンのいずれかを押してください。

●いよいよゲームスタート

《ゲーム画面の見方》



★SCORE（スコア）

前ステージまでの得点。1ステージが終了すると、点数が自動的にプラスされます。

★LIVES（ライブス）

ブロックが上部に達して新しいブロックと重なると、♥マークがひとつ減ります。3つの♥がなくなるとゲームオーバー。

★LINES（ラインズ）

1ステージクリアまでの残りライン数。

★ROUND（ラウンド）

現在の障害（しょうがい）レベルを示します。

★STAGE（ステージ）

現在のブロックの落下スピードのレベル。

★NEXT（ネクスト）

次に落ちてくるブロックです。

●基本プレイ

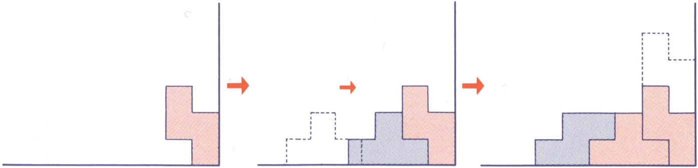
1. ブロックを移動、回転して並べてみよう

いよいよゲームスタート。どんなブロックが出てくるかドキドキ……。あせらずに、ブロックの形をしっかり見て、じょうずに並べてみましょう。

①こんな形のブロックがいきなり出てきました。とりあえず右側に……。

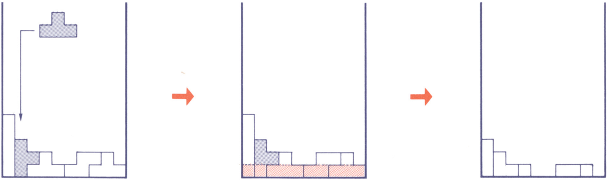
②次のブロックを、着地した瞬間に✚の右を押し、下にもぐり込ませます。

③最初と同じブロック。左に連結できますが、回転させると右にも並びます。



2. まずは、1列のブロックラインをつくろう

落ちてくるブロックの形をよく見て、隙間ができないように並べていきます。とりあえず、1列のブロックラインをつくってみましょう。



①出てきたブロックを回転させると、あいている部分にピタリと入ります。

②待望の1列のブロックラインが完成。斜線部分が画面上から消え……

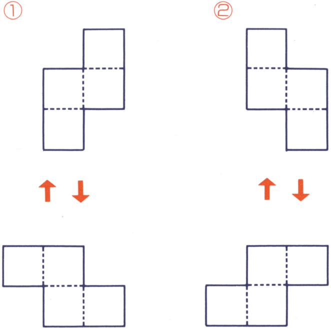
③残りのブロックが1列分落ちてきます。こんなふうにして25列消します。

●７種類のブロック

４つの正方形で構成された７種類のブロックを全部紹介しましょう。移動、回転したらどんな形になるか、どのように回転するか、しっかり覚えてください。

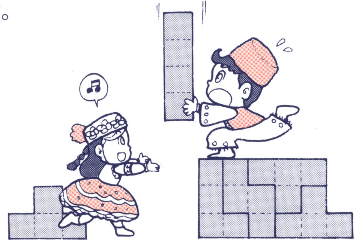
★Ｚ字型ブロック

①と②は左右対称、相性がよくありません。①と①、②と②はうまく結合します。①も②も、右寄りの場所で回転しますので、タテになったときに左端につけると、回転できなくなります。

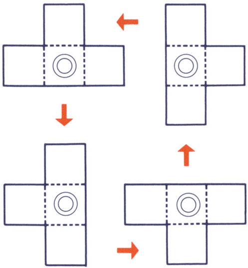


★T(ティー)字型ブロック

③は、①と②どちらの上にも乗るうえ、凸にも凹にもうまくハマる便利なブロックです。◎印のブロックを中心に回転します。



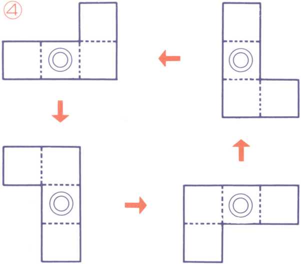
③



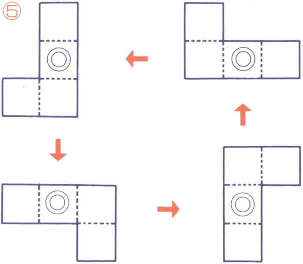
★L字型ブロック

④と⑤も左右対称です。④と⑤は色が違うので、慣れるとすぐに見分けがつきます。両方とも、◎印のブロックを中心に回転します。

④



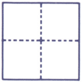
⑤



★正方形型ブロック

⑥は、回転させても形が変わりません。平らな2ブロック分の地面を用意しましょう。

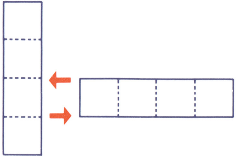
⑥



★長方形型ブロック

⑦は4列を一度に消すための高得点アイテム。左から2、上から3ブロックのところで回転します。右2列では、タテからヨコに回転できませんヨ！

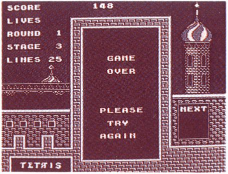
⑦



●ゲームオーバー、さてさて得点は？

得点計算

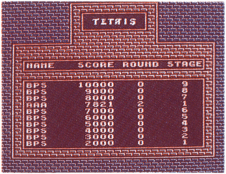
25列消すまでに、ブロックがフィールドの上部に達し、新しいブロックと重なると、♥が一つ減ります。♥が減るたびにそのステージごとの得点を計算します。



残念…、ゲームオーバー

ハイスコア登録

得点がベスト10に入っていたら……、得点を登録しておけます。3文字までのイニシャルを✚ボタンの上下で選び、Aボタンで決定。ただし、いったん電源OFFにすると、消えてしまいます。

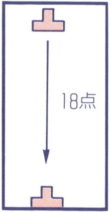


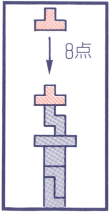
イニシャルと得点を登録

●得点の計算方法

1. ドロップ得点

ブロックは、何もしなくても徐々に落ちていきますが、着地する前にネライを定め、Aボタンを押して落とすと、落下した分だけ（18点〜1点）得点になります。





2. ブロックライン得点

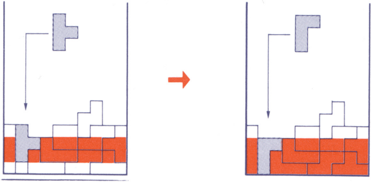
ブロックを揃（そろ）えるとき、1列よりも2列、2列より3列、3列より4列と、幅が大きくなるほど得点が高くなります。得点は、以下のとおりです。

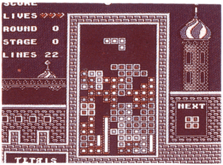
ブロックライン数	得　点
SINGLE（シングル）	40点
DOUBLE（ダブル）	100点
TRIPLE（トリプル）	300点
TETRIS（テトリス）	1200点

●ハイスコアテクニック

慣れてきたら、3列、4列に挑戦

ブロックラインは、一度に3列、4列と揃えた方が、得点が飛躍的に高くなります。じっくり我慢して、高得点をねらう!! これぞ、TETRISの醍醐味です。



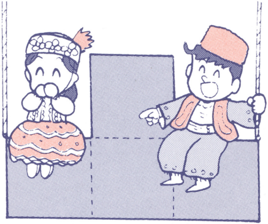


①このブロックでもいいけれど、これだと2列しか消せません。

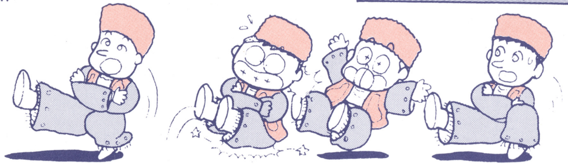
②待ってました！ このブロック。これで、一気に3列完成。

③あまり欲張りすぎて、こんなことにならないように気をつけて！

B.P.S STAFFからのメッセージ



ブロックのスピードがいちばん速い第9STAGE（ROUNDは0〜5）をクリアすると、楽しいアニメーションが現れます！ とくに、難易度最高の5ROUNDが終わると、とっておきのすばらしい画面が出るんです。ガンバってクリアしてネ!!



使用上の注意

- 精密機械ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックなどはさけてください。また、絶対に分解しないでください。
- 端子部に触れたり、水にぬらしたりしないようご注意ください。
- シンナー・ベンジン・アルコールなどの揮発油でふかないでください。
- カセットを交換するときは、必ず電源をお切りください。
- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、約2時間ごとに10分〜15分の小休止をしてください。

TETRIS CREDITS

EXECUTIVE PRODUCER	HENK. B. ROGERS
PRODUCER	YASUAKI NAGOSHI
PROGRAMMAR	BOB RUTHERFORD
SCENARIO UPDATE	YASUAKI NAGOSHI
PRODUCTION SOFTWARE	RICHARD. C. ROGERS
GRAPHICS	HANS JANSSEN
	KAZUYUKI TAKIMOTO
MUSIC	HISASHI ZERO YOTSUMOTO
	HIROSHI TAGUCHI
SOUND EFFECT	HIROSHI SUZUKI
MUSIC DRIVER	KAZUYA TAKAHASHI
COVER ART & DESIGN	SOUL BEE
MANUAL	HARUKA PLANNING
QUALITY ASSURANCE	TAKAHIRO KOSEKI SHINICHI KITAMI
	SHUNICHI NANTO and B. P. S. STAFF

TETRIS TM

TM and © 1987, AcademySoft-Elorg. All rights reserved.
Tetris licensed to Andromeda Software Ltd.; sublicensed to Mirrorsoft Ltd., Sphere Inc., Tengen Inc. and Bullet-Proof Software Inc.
© 1988, Tengen Inc. All Rights Reserved
© 1988, Bullet-Proof Software Inc. All Rights Reserved

Original concept by Alexey Pazhitnov.
Original design and program by Vadim Gerasimov.

ビー・ピー・エス
〒226 神奈川県横浜市緑区鴨居3-1-3
鴨居ユニオンビル４Ｆ
(045)931-0151(代)